

KILL ZONE 3[®]

SOFTWARE MANUAL





ワイヤレスコントローラ

「キャンペーン」(→p.16)でのワイヤレスコントローラの操作方法です。「マルチプレイヤー」「ボットゾーン」では、一部の操作が異なります(→p.30)。「オプション」(→p.36)で操作方法の変更ができます。

L2 ボタン

- かがむ/身を隠す

L1 ボタン

- 近接攻撃/ジェットバック (→ p.21)

方向キー上

- ズーム (スナイパーライフル装備時)
- 目標への方向表示

方向キー右

- 重火器装備

方向キー左

- メインウェポン装備

方向キー下

- サブウェポン装備

左スティック

- 移動

L3 ボタン

(左スティック押し込む)

- 走る



SELECT ボタン

- 目的表示 (→ p.18)

モーションセンサー機能を使用した操作



ハンドルを回す操作 (→ p.21) では、モーションセンサー機能が必須になります。コントローラが水平な状態がニュートラルになります。



ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使うときのご注意

- 使用する前に、周囲に十分なスペースが確保できているかを確認してください。
- 使用中はコントローラをしっかりと握り、手から投げ出されないようにしてください。
- コントローラを USB ケーブルに接続した状態で使うときは、ケーブルが周囲の物や人にぶつからないようにしてください。また、ケーブルが PlayStation®3 本体から抜けないように注意してください。



[コントローラ操作]

CONTROLS
CONTINUE



PlayStation®Move について

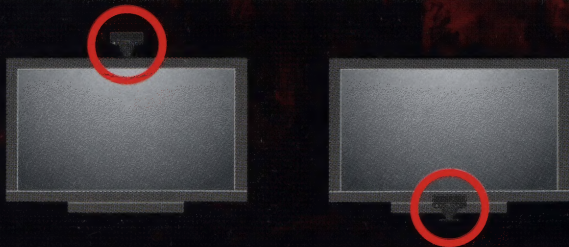
『KILLZONE 3』は、一部のモードを除きPlayStation®Moveに対応しています。使用する機器の取扱説明書を参照の上、正しく使用してください。PlayStation®Move モーションコントローラを使用する場合は、サブコントローラが必要です。サブコントローラは、ワイヤレスコントローラまたはナビゲーションコントローラのいずれかを選択することができます。

PlayStation®Eye



PlayStation®Move モーションコントローラで遊ぶには、PlayStation®Eyeが必要です。プレイ前に次の説明に従って準備してください。

- レンズアングルセクタを「レンズアングル表示 (青)」に合わせ、PlayStation®Eye をワイドアングルビューに設定してください。ワイドアングルビューに設定されていないと、モーションコントローラが正しく認識されません。
- PlayStation®Eye をPlayStation®3のUSB 端子に接続し、テレビの上下いずれかの中央に置いてください。



PlayStation®Move モーションコントローラ



PlayStation®Move モーションコントローラを使うときは、次のことに注意してください。
モーションコントローラが人や物にぶつかったり、事故やけが、故障の原因となります。

- USB ケーブルは必ず外してお使いください。
- 付属のストラップを必ず手首に着け、ストッパーで固定してください。
- モーションコントローラ使用中は、手から投げ出されないようにしっかりと握り、激しく振らないでください。
- PlayStation®Move ナビゲーションコントローラやワイヤレスコントローラをあわせて使う場合は、しっかりと握り、激しく振らないでください。
- 使用する前に、周囲に十分なスペースが確保できているかを確認してください。
- モーションコントローラは顔や目から 20cm 以上離してお使いください。

[XMB™ の操作について]

- ■ ボタンを押しながらモーションコントローラを上下左右に動かすと、PlayStation®3 の XMB™ を操作できます。● ボタンまたは ○ ボタンで項目を決定します。

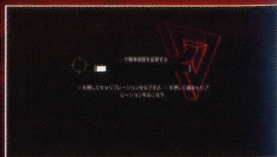
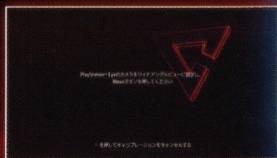


モーションコントローラ & ナビゲーションコントローラ

「CO-OP キャンペーン」以外のモードでは、PlayStation®Move モーションコントローラ（以下モーションコントローラ）を使用して操作を行うことができます。モーションコントローラを使用する際は、キャリブレーションを必ず行ってください。なお、モーションコントローラで操作する場合、サブコントローラが必須となります。サブコントローラには、ワイヤレスコントローラ、もしくはPlayStation®Move ナビゲーションコントローラ（以下ナビゲーションコントローラ）を使用することができます。

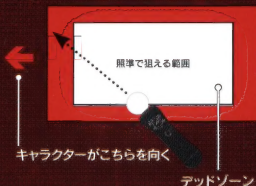
■ キャリブレーション

キャリブレーションとは、モーションコントローラをゲームで使えるように正しく設定することです。モーションコントローラ使用時は画面の指示に従ってキャリブレーションを行ってください。プレイ中、再度キャリブレーションを行いたいときは、「オプション」(→ p.36) → 「モーションコントローラ」 → 「キャリブレーション」で行います。

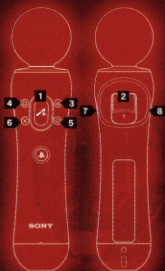


デッドゾーン

モーションコントローラを使用した操作では、デッドゾーン以内の画面でのみ、カーソル／照準が表示されます。デッドゾーンを超える領域までモーションコントローラを振り切った場合、カーソルは動かずにキャラクターがその方向に向きます。デッドゾーンの幅はオプション (→ p.36) で変更できます。



モーションコントローラ



- 1 **○ ボタン** >> シャがむ/身を隠す/メニュー画面での項目の決定
- 2 **■ ボタン** >> 撃つ/メニュー画面での項目の選択(■ ボタンを押しながらモーションコントローラを動かす)
- 3 **△ ボタン** >> 武器の切り替え
- 4 **□ ボタン** >> リロード/武器を拾う
- 5 **◎ ボタン** >> 調べる/使う/メニュー画面での項目の決定
- 6 **⊗ ボタン** >> ジャンプ/メニュー画面での項目のキャンセル
- 7 **START ボタン** >> ポーズメニュー表示
- 8 **SELECT ボタン** >> 目的表示



視点操作

モーションコントローラを動かした方向に視点移動します



近接攻撃

敵に接近し、モーションコントローラを素早く前に振ります



リロード

手首をひねるように回転させると、リロードを行います

ナビゲーションコントローラ



- 1 **左スティック** >> 移動/メニュー画面での項目選択
- 2 **LS (左スティック押し込む)** >> 走る/ブースト(ジェットパック使用時)
- 3 **方向キー上** >> 目標への方向表示/ズーム(スナイパーライフル装備時)
- 4 **方向キー右** >> 重火器装備
- 5 **方向キー左** >> メインウェポン装備
- 6 **方向キー下** >> サブウェポン装備
- 7 **○ ボタン** >> 調べる/使う/メニュー画面での項目の決定
- 8 **⊗ ボタン** >> ジャンプ/メニュー画面での項目のキャンセル
- 9 **L1 ボタン** >> グレネードを起動
- 10 **L2 ボタン** >> ズーム



[ストーリー]

STORY
STORY

EXTRA

惑星ヘルガ 脱出せよ!

独 裁国家ヘルガストがISAの惑星ヴェクタに侵攻したことにより勃発した、第2外太陽系戦争。

ヘルガスト軍を撃退したISAは、その勢いを駆ってヘルガン星に乗り込み、元凶であるヘルガスト皇帝スカラー・ヴィサリを捕らえようと試みた。

だが首都ピュロスシティを包囲するも、ヴィサリによる核投下という狂気の事態により、大勢のISA兵士たちの生命が失われた。一兵士の暴走によるヴィサリ殺害を許してしまったISA軍は、ヘルガン政府との交渉材料を失い、撤退へと追い込まれた。

しかし退却用の艦船は、ヘルガスト海軍最高司令官オーロックの戦艦群に駆逐されてしまう。地球からの援軍も見込めなくなり、ISA司令部から下った命令は「敵軍への投降」であった。物資、燃料、武器の補充も見込めないISA兵士たちの進む先とは…



ンから



ISA

セブ

アルファ部隊所属の軍曹。寡黙で優秀な兵士で、司令部の決断に私情を挟むことはない。しかし、ピュロスシティでの敗北の結果、生存者救出作戦を放棄して撤退命令に従わざるを得なくなったことにより、ISAの理念への忠実な信仰は薄れつつある。

リコ

セブの戦友。ヘルガスト軍に仲間を惨殺された過去を持ち、その憎しみが、人質として捕獲すべき皇帝ヴィザリを抹殺するという結果につながった。ヴィザリの死後は怒りを制御し、より生産的な方向へ向かわせられるようになってきている。

ネビル

熟練で年季が入った軍人。ピュロスシティでの戦闘で部隊が壊滅状態にある現在、ISA生存者たちの事実上のリーダーである。侵攻の失敗でヴェクタのISA司令部が崩壊したため、かつて軍務に就いていた地球に助けを求めざるを得なくなる。



ヘルガスト

■ ヴィサリ

ヘルガストの皇帝。ISAの侵攻部隊に首都ビュロスシティを包囲され、首都ごと核攻撃の犠牲にした。リコに射殺されている。

■ オーロック

ヘルガスト海軍の最高司令官。ヘルガンに残っているISA反撃調整の任務を負っている。威圧的で残忍、狡猾で粘り強い。皇帝ヴィサリを支持するヘルガスト純粹主義者で、ISAから惑星ヴェクタを取り戻すことを悲願としている。

■ スタール

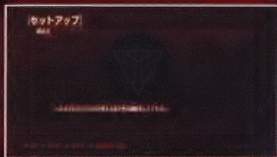
ヘルガン最大の武器研究／製造会社・スタールアームズ社の代表取締役。銀河系全惑星への武器供給を自社が担うという未来図を描き、その目的のためには手段を選ばない。ヘルガスト軍の主導権を握ろうと画策している。



[ゲームの始め方]

初めてプレイする場合

ゲーム起動後、言語選択画面が表示されますので、任意の言語を選択してください。次に、画面の明るさの設定へと進みます。画面のシンボルが見える明るさまで調整してください。ご使用のTVの設定によっては、シンボルが表示されません。その場合は、方向キー右を最大値まで入力してください。なお、方向キー右を最大値まで入力してもシンボルが見えない場合は、使用するテレビモニターの明るさを調節することをおすすめします。設定を終えるとタイトルメニューへと進みます。



続きからプレイする場合

2回目以降のプレイでは、ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メインメニューへ進みます。



オートセーブ機能

本作品では、PlayStation®3本体のハードディスクドライブに、セーブデータを自動的に保存します。セーブ中は本体のHDDアクセスランプが点滅しますので、その最中は電源を切らないでください。



メインメニュー項目

メインメニューには以下の項目があります。



- **キャンペーン** ➤ ステージをクリアしながらストーリーを進めていくモードです (→ p.16)。シングルプレイ専用です。
- **CO-OP キャンペーン** ➤ プレイヤー 2 名で互いに協力しつつ、キャンペーンをプレイできるモードです (→ p.22)。ストーリーの内容はキャンペーンと同じです。
- **マルチプレイヤー** ➤ PlayStation®Network に接続してオンライン対戦を楽しめるモードです (→ p.23)。
- **ボットゾーン** ➤ AI を相手に、マルチプレイヤーと同じ内容の対戦ができるモードです (→ p.35)。
- **オプション** ➤ ゲームのさまざまな設定を変更することができます (→ p.36)。
- **クレジット** ➤ スタッフクレジットを見ることができます。



「キャンペーン」

■ キャンペーンのスタート

新しく始める場合は、キャンペーンメニューから「新しいキャンペーン」を選んでください。難易度を選択後、ムービーが流れてゲームがスタートします。前回の続きからプレイする場合は、「キャンペーンを続ける」を選択してください。また、クリア済のチャプターからプレイしたい場合は、「チャプター選択」で任意のチャプターを選択してください。



■ 難易度について

ゲームの難易度は、低い順から「新兵」「兵士」「熟練兵」「エリート」の4段階があります。初回のプレイでは「エリート」を選択することはできません。「新兵」「兵士」「熟練兵」のいずれかでゲームを1回クリアすると、「エリート」を選択できるようになります。

■ ダメージ

ダメージを受けると画面に血しぶきが表示されます。血しぶきが表示された方向が、攻撃してきた敵のいる方向です。一定以上のダメージを受けると戦闘不能となりますが、自動的に最後に通過したチェックポイントからやり直しとなります。





画面の情報

画面に表示される情報の見方について説明します。なお、ワイヤレスコントローラで操作する場合と、モーションコントローラで操作する場合では、画面に表示される情報が一部異なります。

照準

ズーム（→ p.20）を行うと、アイアンサイトやスコープ等、武器に応じた照準が表示されます。敵に照準が合うと赤、味方に照準が合うと緑色に変化します。

ダメージエフェクト

ダメージを受けると、赤いダメージエフェクトが表示されます。ダメージが蓄積して瀕死になると、視界がぼやけてきます。受けたダメージは、攻撃を受けずにいると自然に回復していきます。



方向表示

現在の目標への方角を示しています。方向キー上を押すと表示されます。

弾数

装備中の武器の残弾数です。

グレネード

所持しているグレネードの数です。

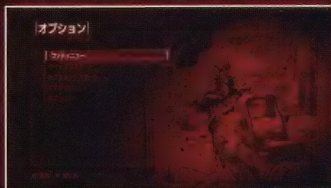


[キャンペーン]

018

ポーズメニュー

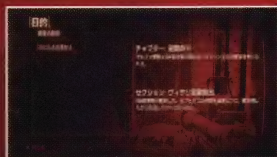
ゲーム中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。以下の項目を選択することができます。



- **コンティニュー** >> ポーズメニューを開いてゲーム画面に戻ります。
- **クイックリスタート** >> プレイを中断し、最後に通過したチェックポイントへと戻ります。
- **セクションリスタート** >> セクションを最初からプレイします。
- **オプション** >> オプション (→ p.36) を開きます。
- **終了** >> タイトル画面に戻ります。

目的表示について

ゲーム中にSELECTボタンを押すと、進行中のストーリーや現在の目的が表示されます。また、ゲーム画面で方向キー上を押すと、現在の目的がある方向を示すマークが表示されます。進むべき道がわからなくなったときは参考にしましょう。





特殊な操作

特殊な操作について説明します。



はワイヤレスコントローラ使用時の操作、



はモーションコントローラ使用時の操作です。

X O

武器を拾う



死亡した敵兵の武器は拾って装備することができます。また、ステージ内にある機銃やロケットランチャー等の武器も使用できます。



対象に接近して **○** ボタンを押すと装備

X O

近接攻撃



敵に接近すると近接攻撃を行えます。銃を使用しないので、気づかれずに接近すれば敵兵を次々と暗殺することも可能です。



対象に接近して **LT** ボタン



対象に接近後、モーションコントローラを素早く前に振る

X O

隠れながら撃つ

障害物の陰にしゃがんだ状態で左スティックを操作すると、その方向へ顔を出して武器を構えます。より正確に敵を狙いたい場合はズーム機能を使いましょう。



LT ボタンでしゃがみ、障害物に隠れる→左スティックを操作して武器を構える→ **RB** ボタンでズーム



○ ボタンでしゃがみ、障害物に隠れる→左スティックを操作して武器を構える→ **L2** ボタンでズーム



「キャンペーン」

X-BOX

グレネードを投げる

グレネードを所持している場合、ボタンを押すと起動し、ボタンを放すと投げます。起動後、画面右下にグレネードのメーターが表示されます。メーターが満タンになると爆発します。



R2 ボタンで起動、放すと投げる



L1 ボタンで起動、放すと投げる



X-BOX

狙撃する



ズーム機能がある武器の場合、サイトを切り替えて精密射撃が行えます。スナイパーライフルの場合は、方向キー上でさらにズームすることができます。



R3 ボタンでズーム
方向キー上でスナイパーズーム



L2 ボタンでズーム／方向キー上でスナイパーズーム

X-BOX

弾薬の補充



ステージ内の補給ポイントではグレネードや弾薬の補充が行えます。また、死亡した敵兵の武器からも弾薬を拾うことができます。



対象に接近して **○** ボタン



X_O

味方を蘇生



味方が戦闘不能になった場合、時間内に接近して○ボタンを押すと、蘇生させることができます。味方の位置は+マークで表示されます。



蘇生させる味方に接近して
○ボタン

X_O

ジェットパック



ジェットパックを装着すると空中戦が行えます。接近して○ボタンで装着、L1ボタンを押し続けると上昇し、○ボタンでブーストします。



L1ボタンで上昇、放すと下降、
○ボタンでブースト



○ボタンで上昇、放すと下降、
L1ボタンでブースト

X_O

ハンドルを回す

扉を開けたり機器を操作する場面でハンドルを回すことがあります。接近して○ボタン（モーションコントローラでは■ボタン）を押すと、ハンドルをつかみます。



モーションセンサー機能による操作。表示される方向にコントローラを傾ける



表示される方向に、手首をひねるようしてモーションコントローラを操作する



[CO-OP キャンペーン]

プレイの準備

「CO-OP キャンペーン」では、プレイヤー 2 名が協力して「キャンペーン」のストーリーを進めることができます。ワイヤレスコントローラを 2 台接続すると、「CO-OP キャンペーン」が選択できるようになります。なお、モーションコントローラでの CO-OP キャンペーンはプレイできません。



CO-OP キャンペーンの画面

「CO-OP キャンペーン」では、写真のように画面が 2 分割されます。難易度や画面の情報の見方は「キャンペーン」と同じです。p.16 - p.21 を参照してください。





オンラインでの対戦

PlayStation®Networkに接続し、最大24名のプレイヤーでオンライン対戦を行えます。

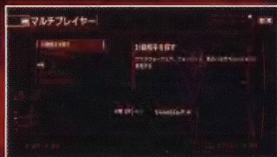
オンラインの準備

オンラインをプレイする場合は、PlayStation®Networkのアカウント、ブロードバンドネットワーク回線、ブロードバンドネットワーク回線に接続するための周辺機器、パソコン等の環境が必要になります。詳細は、PlayStation®3本体の取扱説明書またはユーザーズガイド(オンラインマニュアル)を参照してください。ユーザーズガイド(オンラインマニュアル)は、PlayStation®3本体のXMB™で〔ネットワーク〕→〔オンラインマニュアル〕を参照するか、パソコンで<http://manuals.playstation.net/document/>にアクセスすると参照できます。ネットワークに接続する前に、必要なすべての機器を正しく接続して、機器の設定が必要であれば設定を終わらせておいてください。

マルチプレイヤーメニュー

マルチプレイヤーのメニューには以下の項目があります。

- 対戦相手を選ぶ >> 対戦相手を探したり、分隊に他のプレイヤーを招待したりできます (→ p.24)。
- クランの作成 >> クラン作成や管理を行います (→ p.32)。
- データ >> オンラインでの戦績やステータス等を確認できます (→ p.34)。
- 兵種をアンロック >> アンロックポイントをためてアビリティ等を獲得できます (→ p.29)。





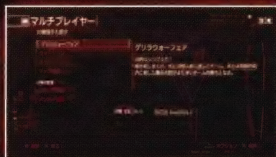
[マルチプレイヤー]

HEROIC AVENGE

対戦への参加の仕方

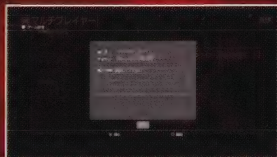
マルチプレイヤーメニューから「対戦相手を探す」で、参加したいモード／マップを選択します。選択すると、参加できるゲームを検索します。

マッチングが成功すると兵種選択(→p.27)へと進みます。兵種選択では出撃の準備を整えることができます。準備完了後、●ボタンを押すか出撃時間がくると、ステージに移動してゲーム開始となります。ISA軍／ヘルガスト軍のどちらに配属されるかは、ゲーム開始後に表示されます。



分隊に招待

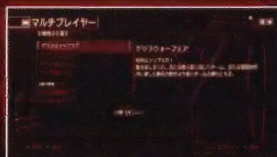
「分隊の管理」→「招待及び参加」では、フレンドやクラン(→p.32)のメンバーなど、他のプレイヤーを分隊に招待することができます。招待したプレイヤーにはメッセージが届きます(メッセージは●ボタンで確認できます)。相手が承諾すると、分隊に加わります。「メンバー管理」では、分隊メンバーのボイスチャットのミュートや、メンバーを分隊から退場させることができます。



モード選択

マルチプレイヤーには、「ゲリラウォーフェア」「ウォーゾーン」「オペレーション」の3種のモードがあります。初めはルールがシンプルな「ゲリラウォーフェア」でアンロックポイント(→p.29)を稼ぎ、慣れてきたら他のモードに参加するのがお勧めです。

モードを選択すると、参加できるゲームを検索します。「マップ選択」では、検索する際のモードとマップを設定することができます。



ゲリラウォーフェア

最大16人対戦のモードです。プレイヤーはISAとヘルガストに分かれて戦います。敵を倒した数が多い側の勝利となります。

オペレーション

最大16人対戦のモードです。ストーリーに沿ってステージを攻略しながら対戦を行います。ISAは攻撃側、ヘルガストは自軍基地を守ります。



マルチプレイヤー

ウォーゾーン

最大24人対戦のモードです。ランダムに登場する5種類のミッションで対戦を行います。ミッションごとの総合勝利数で最終的な勝敗が決まります。

■ 暗 殺

プレイヤーの1名が暗殺のターゲットとして表示されます。ターゲットと同じ軍のプレイヤーは、制限時間終了までターゲットを守りければ勝利となります。敵軍のプレイヤーは、制限時間内にターゲットを倒せば勝利となります。

■ 殲 滅

キル数を競い合います。敵軍のプレイヤーを倒すたびにカウントされます。カウントが早く上限に達するか、制限時間終了時にカウントが多い軍の勝利となります。

■ 制圧防衛

3か所の拠点を奪い合います。拠点を制圧すると画面右上のゲージがたまります。すべての拠点を制圧してゲージをMAXにするか、制限時間終了時にゲージが多いほうの軍の勝利です。

■ 掃 討

攻撃側は目標のポイントにC4爆薬を設置します。ポイントを爆破すれば勝利です。防衛側はC4爆薬の設置を阻止し、設置された場合は解除します。制限時間終了までにポイントを守り抜けば勝利です。

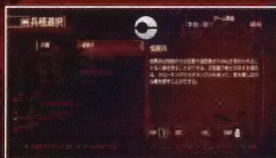
■ 搜索回収

ステージ内にあるスピーカーを回収し、自軍の帰還地点まで戻ります。自軍のプレイヤーがスピーカーを取った場合は、帰還するまで援護しましょう。全スピーカーを回収するか、制限時間終了までにスピーカーを多く回収できた軍の勝利です。

兵種選択

兵種選択画面には以下の項目があります。

- 兵種**
 - 兵種を選択します。兵種に応じて戦場で求められる役割や選択できる武器が異なります。また、固有の能力をアビリティでさらに強化することができます(→ p.29)。
- メイン**
 - メインウェポンを選択します。
- サブ**
 - サブウェポンを選択します。
- 爆薬**
 - 爆薬を選択します。
- スキル**
 - アンロックしたスキル(→ p.29)を付けることができます。
- 復活ポイント**
 - 復活するポイントを選択できます。ポイントの位置は画面右のマップ上に表示されます。



🔴 = アビリティ1 🔵 = アビリティ2

戦術兵

ステージ上に点在する復活ポイントを獲得するなど、戦闘を有利にできる能力を有します。また、敵を自動的に攻撃する飛行型防衛ボットを呼び出すことができます。

- 戦術**
 - 復活ポイントを獲得できる
- 標的指示**
 - 周囲の敵の位置をマップ上に表示させたり、飛行型防衛ボットを呼び出したりできる





Ⅰ 攪乱兵

敵兵に偽装し、敵軍に紛れ込むなどトリッキーな戦い方ができます。また、ずば抜けたスピードとスタミナを生かした戦いが楽しめます。

- 変装 ➤ 敵兵に偽装できる
- サバイバル ➤ スピードやスタミナをアップさせる



Ⅰ 衛生兵

救急治療のスペシャリスト。戦闘不能の味方を蘇生させることができる、重要なサポート役です。

- 蘇生 ➤ 戦闘不能のプレイヤーを蘇生。弾薬や爆薬も少しだけ回復できる
- 救急治療 ➤ 近くの味方や自身の自動回復速度を速めたり、浮遊型メテイドロイドを同行させて自身を蘇生できる



Ⅰ 工兵

ダメージを受けた弾薬庫や砲台を修理したり、機関砲を設置することができます。また、敵の機関砲をハッキングすることができます。

- 修理ツール ➤ 破壊された砲台等を修理できる
- 機関砲 ➤ 射程内の敵を自動的に攻撃する機関砲を設置できる

Ⅰ 偵察兵

身を隠しながら戦う技術のエキスパートで、狙撃や暗殺任務などを得意とする兵種です。クロークスーツで敵に気づかれないように行動できます。



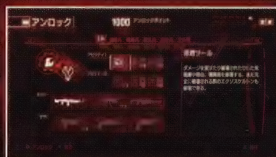
- クロークスーツ ➤ 透明になるスーツを着用する
- スクラムブル ➤ 敵のレーダーに自身の位置が察知されないようにする



兵種のアンロック

オンラインプレイでの成果に応じてたまるアンロックポイントを使い、アビリティや武器などを入手することができます。

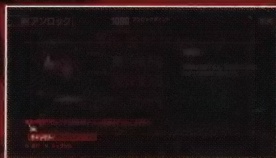
アンロックした武器は「兵種選択」(→p.27)で適用することができます。アビリティは、アンロックすると自動的に効果を発揮するものと、方向キーに割り当てられて戦闘中に使用できるものがあります(→p.30)。



アンロックの仕方

L2 ボタン / **R2** ボタンで兵種を選択し、アンロックしたいアビリティまたは武器にカーソルを合わせます。アンロックポイントが必要数に達していれば、**○** ボタンでアンロックできます。

全兵種に適用されるスキルは、プレイヤーが特定の階級まで獲得すると自動的にアンロックされます。





「マルチプレイヤー」

MULTIPLAYER

画面の見方

「マルチプレイヤー」の画面には以下の情報が追加されています。



- A** >> ミニマップが表示されます。青丸はプレイヤーの位置、緑のマークは味方の位置、赤のマークは敵の位置を示します。
- B** >> プレイヤーの体力です。
- C** >> プレイヤーのスタミナです。走ると減少し、0になると走れなくなります。走るのをやめると、少しずつ自動的に回復していきます。
- D** >> 敵/味方軍の現在の戦果です。表示される内容はモードやミッションによって異なります。基本的に、緑の表示は自軍、赤の表示は敵軍を表します。
- E** >> アビリティです。明るく表示されている場合は使用可能です。使用するとクールダウンが始まります。クールダウン中はそのアビリティが使用できなくなります。なお、アビリティは、一番レベルが高いものが自動的に配置されます。その前のレベルのアビリティに変更することはできません。

特有の操作

「マルチプレイヤー」では、方向キーでの操作が「キャンペーン」とは異なります。方向キー左、下、右には、戦闘中に使用できるアビリティ(→p.29)が割り当てられます。配置は、画面のアビリティ表示の位置に対応しています。





スコアボード

モード/ミッション終了時にはスコアボードが表示されます。勝敗の結果や個人の戦績を見ることができます。
● ボタンで次のマップに進みます。● ボタンでラウンドをリプレイします。● ボタンでゲームを終了します。
なお、プレイ中にSELECTボタンを押せば、いつでもスコアボードを確認できます。



ボイスチャット機能

『KILLZONE 3』はボイスチャット機能に対応しています。ワイヤレスヘッドセット (CEJH-15002) を使用すると、オンライン中に他のプレイヤーと音声で会話できます。ワイヤレスヘッドセットを使用する場合は、取扱説明書およびユーザーズガイド (オンラインマニュアル) を必ず読み、正しく使用してください。ユーザーズガイド (オンラインマニュアル) は、PlayStation®3 本体のXMB™で「ネットワーク」→「オンラインマニュアル」を参照するか、パソコンで <http://manuals.playstation.net/document/> にアクセスすると参照できます。

オンラインでのマナー

オンラインでは、エチケットを守って楽しくプレイしましょう。他人を不愉快にするような発言をしたり、個人情報などを漏らしたりしないようにしてください。



[マルチプレイヤー]

MULTIPLAYER

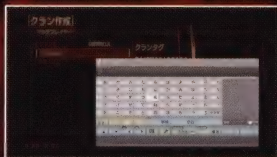


クラン

クランとは、プレイヤー同士が集まって作るチームのようなものです。プレイヤーが新規作成または参加できるクランはひとつのみです。

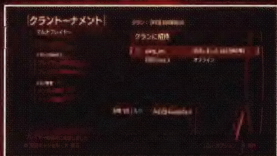
クランの作成

「クランの作成」を選び、「クラン名」「クランタグ」を入力してください。「クランタグ」とは、メンバーの名前の横に表示される文字です。入力後、「作成」で決定すると、クランが作成されます。



メンバーを招待する

クランへの招待は、「クラントーナメント」→「クランに招待する」で行います。オンラインIDを入力するか、フレンドリストから招待するプレイヤーを選び、招待メッセージを送ります。メッセージが届いたプレイヤーは●ボタンで読むことができます。承諾すれば加入となります。



クランの管理

クランの管理は「クラントーナメント」→「クラン管理」で行います。「メンバー管理」では、クランメンバーの削除やリーダーの交代などが行えます。「クランの解散」では、クランメンバーを全員削除してクランを解散します。



■ クラントーナメント

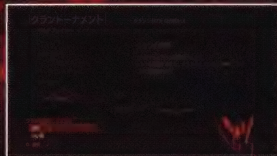
「クラントーナメント」では、クランのメンバーで分隊を作成し、トーナメントに参加することができます。分隊のリーダーは、「ゲームを探す」→「トーナメントに参加」でモードを選んでください。マッチングが完了するとゲーム開始となります。なお、「トーナメントに参加」→「分隊管理」では、分隊メンバーのボイスをオフにしたり、分隊から退場させたりすることができます。



■ クランからの脱退

自分が作ったクランの場合、「クランの解散」を選ぶと、そのクランから解散することができます。

他者のクランに参加している場合は、「クラン管理」→「クランを離れる」を選ぶと、クランを脱退することができます。



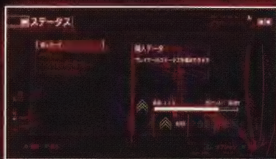


〔マルチプレイヤー〕

MULTIPLAYER
MULTIPLAYER

データ

「データ」では、以下の情報を確認することができます。



- 個人データ >> プレイヤーキャラクターのオンラインでのデータです。
- メダル >> オンラインで獲得したメダルを見ることができます。メダルは、プレイ中に特定の条件を満たすことで獲得できます。
- フレンドリーダーボード >> フレンドリストに登録しているフレンドの成績を確認できます。
- トーナメントボード >> ベストクランを確認することができます。



■ ゲームの設定

「ボットゾーン」では、AIを相手に「マルチプレイヤー」と同じモード／ミッションを体験することができます。ゲームの設定画面で、以下の項目を設定します。



- **モード** >> 「マルチプレイヤー」と同じです。p.25 - p.26 を参照してください。
- **マップ** >> 任意のマップを選択できます。
- **AI ボット数** >> AI の人数を設定します。8 ~ 15 人から選べます。
- **ボット難易度** >> AI の能力を設定します。新兵／兵士／熟練兵／エリートから選べます。

設定後、Ⓔ ボタンで決定すると「兵種選択」(→ p.27) へと進みます。以降の遊び方は「マルチプレイヤー」と同じです。

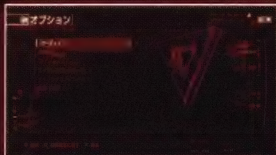


「オプション」



オプションの設定

「オプション」では、ゲームのさまざまな設定を変更することができます。初期設定に戻す場合はⓂ ボタンを押してください。なお、「3Dテレビ」の項目は3D立体視対応テレビ接続時のみ、「ワイヤレスコントローラ」の項目はワイヤレスコントローラ接続時のみ、「モーションコントローラ」の項目はモーションコントローラ接続時のみ選択できます。



オーディオ

- ミュージック ➤ 音楽の音量を設定します。100%に近いほど大きくなります。
- セリフ ➤ セリフの音量を設定します。100%に近いほど大きくなります。
- 効果音 ➤ 効果音の音量を設定します。100%に近いほど大きくなります。
- ヘッドセット ➤ ヘッドセット使用時の音量を設定します。100%に近いほど大きくなります。

画面設定

- 照準表示 ➤ 照準表示のオン/オフを切り替えられます。
- HUD 表示 ➤ 体力や弾数などの表示のオン/オフを切り替えられます。
- 字幕表示 ➤ 字幕のオン/オフを切り替えられます。
- ヒント表示 ➤ ヒントメッセージ表示のオン/オフを切り替えられます。
- 明るさ ➤ 明るさを調整します。シンボルが見える明るさまで方向キーまたは左スティック左右で調整してください。

3D テレビの設定

- 3D で見る ➤ 3D立体視効果のオン/オフを切り替えられます。
- 3D の奥行き ➤ 3D立体視効果の奥行きを設定します。0%にしても3D立体視効果はオフになりません。

ワイヤレスコントローラ

- ボタン配置 ➤ ボタン配置のタイプを2つのタイプから選べます。
- 詳細 - Y 軸 ➤ 上下縦方向の視点操作を切り替えます。通常は、右スティックを倒した方向に視点に向きます。反転は、右スティックを倒した方向とは逆の方向に視点に向きます。



詳細

- **X軸** ※ 左右横方向の視点操作を切り替えます。通常は、右スティックを倒した方向に視点に向きます。反転は、右スティックを倒した方向とは逆の方向に視点に向きます。
- **縦軸の感度** ※ 右スティックを上下縦方向に倒した際に反応する感度です。100%に近いほど感度が強くなります。
- **横軸の感度** ※ 右スティックを左右横方向に倒した際に反応する感度です。100%に近いほど感度が強くなります。
- **ズーム** ※ ズームの操作を設定します。ホールドにすると、**R3** ボタンを押し続けている間のみズームします。ホールドなしにすると、**R3** ボタンを一度押すとズーム、もう一度押すとズームが解除されます。マルチの場合は、どちらの操作も行えます。
- **身をかがめる** ※ しゃがむ操作を設定します。ホールドにすると、**L2** ボタンを押し続けている間のみしゃがみます。ホールドなしにすると、**L2** ボタンを一度押すとしゃがみ、もう一度押すと解除されます。

- **スティックの入れ替え** ※ オンにすると、左スティックと右スティックの操作が入れ替わります。
- **L1とL2の入れ替え** ※ オンにすると、**L1** ボタンと **L2** ボタンの操作が入れ替わります。
- **R1とR2の入れ替え** ※ オンにすると、**R1** ボタンと **R2** ボタンの操作が入れ替わります。

モーションコントローラ

- **デッドゾーンの幅 (→ p.8)** ※ デッドゾーンの幅を設定します。
- **デッドゾーンの高さ** ※ デッドゾーンの高さを設定します。
- **十字カーソルの感度** ※ モーションコントローラが反応する感度です。100%に近いほど強くなります。
- **回転速度** ※ 視点の動く速さです。100%に近いほど動きが速くなります。
- **ロックアシスト** ※ ロックアシスト機能は、「新兵」または「兵士」の難易度でプレイしている時のみ設定できます。照準を敵の近くに持っていった場合、オートで敵に照準が合うようになります。
- **ズーム (ロックアシスト「なし」設定時)** ※ ズームの操作を設定します。ホールドにすると、**L2** ボタンを押し続けている間のみズームします。ホールドなしにすると、**L2** ボタンを一度押すとズーム、もう一度押すとズームが解除されます。マルチの場合は、どちらの操作も行えます。
- **身をかがめる** ※ しゃがむ操作を設定します。ホールドにすると、**○** ボタンを押し続けている間のみしゃがみます。ホールドなしにすると、**○** ボタンを一度押すとしゃがみ、もう一度押すと解除されます。
- **キャリブレーション** ※ キャリブレーションを行います。詳細は p.8 を参照してください。

言語

- **言語を選ぶ** ※ ゲームで使われる言語を選択できます。



[サウンド出力について]

■ 対応している音声出力設定

『KILLZONE 3』では、以下の音声出力設定に対応しています。音声出力設定については、PlayStation®3 本体の取扱説明書および使用するテレビやAVアンプ（またはレシーバー）の取扱説明書を参照してください。

HDMI接続の場合

Dolby Digital 5.1ch
DTS Digital Surround 5.1ch
Linear PCM 2ch 48kHz
Linear PCM 5.1ch 48kHz
Linear PCM 7.1ch 48kHz

光デジタル接続の場合

Dolby Digital 5.1ch
DTS Digital Surround 5.1ch
Linear PCM 2ch 48kHz

AV MULTI 接続の場合

Analog 2ch

■ 対応している音声出力設定

以下の手順で機器を接続・設定すると、5.1ch や 7.1ch のサラウンドサウンドを楽しむことができます。

1. PlayStation®3 本体と AV アンプ（またはレシーバー）を接続する

PlayStation®3 本体の HDMI 出力端子もしくは光デジタル出力端子と AV アンプ（またはレシーバー）を接続します。

2. AV アンプ（またはレシーバー）を設定する

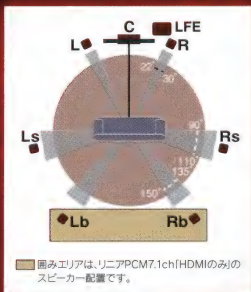
HDMI 接続の場合は、AV アンプ（またはレシーバー）の「Linear PCM 5.1ch 48kHz」もしくは「Linear PCM 7.1ch 48kHz」機能を ON にします。光デジタル接続の場合は、AV アンプ（またはレシーバー）の「Dolby Digital 5.1ch」もしくは「DTS Digital Surround 5.1ch」機能を ON にします。

3. ゲームを起動する

PlayStation®3 本体の音声出力設定が 5.1ch や 7.1ch に対応する設定になっていることを確認して、ゲームを起動してください。

4. AV アンプ（またはレシーバー）の動作を確認する

使用する AV アンプ（またはレシーバー）が、設定した音声チャンネル数で動作しているか確認してください。AV アンプ（またはレシーバー）によっては、7.1ch に対応していないものもあります。対応しているチャンネル数については、使用する AV アンプ（またはレシーバー）の取扱説明書を参照してください。



「KILLZONE 3」オンラインサービス利用規約

『KILLZONE 3』（『本タイトル』）オンラインサービスは、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント（『当社』）がPlayStation®3および本タイトルをお持ちの日本国内のお客様向けに提供するオンラインサービス（『本サービス』）です。本サービスのご利用にあたっては、本利用規約の他、『PlayStation®Network 利用規約（http://legal.doc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/j/_l_tosua_ja.html）』（『PSN利用規約』）が適用されます。本サービスの提供は、本タイトルの発売日より12ヶ月以上を予定しています。当該期間経過後、当社はいつでも本サービスを終了することができます。本サービス終了の際には、終了予定日の30日前までに<http://www.jp.playstation.com/scej/>にて告知いたします。

本サービスの内容は、予告無く変更される場合があります。また、当社は、必要な場合、本サービスの中止・中断を行うことがあります。当社は、プレイデータ（以下に定義）の保存や通信品質等を含み、本サービスについて一切保証を行いません。本サービスが終了した場合またはお客様がセーブデータを削除した場合、本サービス向けに追加配信されたアイテムやデータはご使用できなくなる場合があります。あらかじめご了承ください。当社は、お客様が本サービスのご利用に際して当社所定のアカウント登録手続き以外で公開・開示する情報につき、その保護や管理の責任を負いません。

本サービスをご利用いただくには、常に最新のアップデートデータが適用されている必要があります。

本サービスの適正な運用のため、当社は、お客様のプレイ状況を監視し、またはデータやログを記録・保持するほか、お客様に予告することなく、お客様のセーブデータ、チャットの内容、プレイ状況等、お客様が本サービスを利用したことにより発生するデータ（総称して『プレイデータ』）の全部または一部を消去または削除することができるものとします。また、一部のプレイデータは自動的に、当社または協力会社が管理するサーバやサイトに送信され、お客様のオンラインIDとスコアは当該サイトに掲載されることがあります。なお、当該サイトは日本語に対応していない場合があります。あらかじめご了承ください。

当社は、プレイデータを商用で二次利用することができるものとします。また、当社は、本サービスおよび本タイトルの広告宣伝のために、プレイデータを収集し、または各種メディアに開示・提供することができるものとします。

その他、お客様は、本サービスに関連して、公序良俗に反する行為、違法な行為、営利を目的とした行為、第三者のプライバシーに関する情報を無断で公開する行為、第三者の権利侵害その他迷惑、損害を及ぼす行為、当社が意図しないシステム（不具合等を含みます）を悪用する行為、その他当社が不適切と判断する行為をしてはならないものとします。

特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査によるレーティングは、本タイトルに対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイを通して得られる追加の表現に関してはこの限りではありません。ご注意ください。

お客様がPSN利用規約または本規約に違反する行為を行ったと当社が判断する場合、当社は何らの通知なくお客様の本サービスの利用を停止することおよびその他必要な措置を取ることができます。プレイデータの削除および上記の措置に関し、当社は事前通知や説明を行う義務が無いものとします。

お客様がセーブデータのコピーを使用して本サービスを利用される場合、本サービスの利用開始をもって本利用規約に同意したものとみなします。当社は、本規約をいつでも変更することができます。お客様には常に、最新の規約が適用されます。最新の内容はメインメニュー内の「マルチプレイヤー」からご確認ください。

2011年2月1日制定



[スタッフクレジット]

GUERRILLA

Management

Hermen Hulst
Arjan Brussee

Production

Steven ter Heide
Brant Nicholas
Angie Smets
Lambert Wolterbeek Muller
Rudine Bijlsma
Arjen Bokhoven
Geert Donker
Seb Downie
Lidija Filipovic
Khaled Ibrahim
Aryeh Loeb
Lucas van Muiswinkel

Game Direction

Mathijs de Jonge

Game Design

Stuart Billinghurst
Martin Connor
Rob Heald
Alastair Hebson
PJ Hughes
Floris Kooij
Troy Mashburn
Dan Nanni
Doug Walker

Level Design

Chris Haluke

Martin Badowsky
Josh O'Brien
Dennis van den Broek
Vaggelis Livaditis
Bart van Oosten
David McMullen
Jonathan Phillips
Blake Politeski
Laurens Simonis
Nicolas Wechter
Cho Yan Wong

Tech Direction

Michiel van der Leeuw

AI Code

Remco Straatman
Arjen Beij
Hytke Kleve
Robert Morcus
Jad Nohra
Tim Verweij

Game Code

Jorrit Rouw
Oscar van den Bosch
Alex Busby
Lennart Denninger
David Reyes i Fornies
Paul van der Heijden
Ken Van Hoeylandt
Willem Janssen
Chaim Korper
Thijs Kruithof
Stefan Lauwers
Gary Longerstaey
Klaas van der Molen
Salvador Bel Murciano

Tibor den Ouden
Tommy de Roos
Kasper J. Wessing

Tech Code

Michal Valient
Michal Drobot
Guido de Haan
Jeroen Krebbers
Andreas Varga
Nathan Vos
Will Vale

Tools Code

Frank Compagner
Dominik Hilse
Sebastiaan Megens
Mark Meijer
Jos Gmez de Lara Velquez

Additional AI Programming

Alex Champandard

Art Direction

Jan Bart van Beek
Misja Baas

Concept Art

Jesse van Dijk
Maarten van der Gaag
Roland IJzermans
Miguel Angel Martínez Monje
Roy Postma
Andrejs Skuja
Michel Voogt
Koen Wijffelaars



Environment Art

Arjan Bak
Desmond van den Berg
Felix van den Bergh
Lucas Bramlage
Gary Buchanan
Melissa Buffaloe
Lennart Franken
Marijn Giesbertz
Craig Harrison
Kim van Heest
Ben Jaramillo
Brian Miller
Ryan Spinney
Ben Sprout
Jacob Tai
Bryan Verboon
Steven de Vries
Nicholas Watkins

Asset Art

Nasier Abdoel
Yan Fu Cheng
Martijn de Waard
Tobias Wanke
Alex Zapata

Character Art

Rudy Massar
Mao-Lin Liao

Lighting

Roderick van der Steen
Fabien Christin
Julian Fries
Marianna Loo

Shaders

Cesare DeRossi
Gilbert Sanders

Visual Effects

Dirk Boer
Andrius Drevinskas
Vladimir Lopatin
Fabio Marques da Silva
Edouard Peregrine
Hkan Persson
Ben Schrijvers
Elco Vossers

Tech Art

Paulus Bannink
Andrea Arghinenti
Neil Chatterjee
Niels Duijn
Francesco Giordana
Pepijn Jansen
Vincent van Soest
Steven Tjoe

Animation

Bart Wijsman
Sem Assink
Niels de Groen
Bas Korsmit
Francois Lacharriere
Nick Liburd
Richard Oud

Sound Direction

Mario Lavin

Sound

Lucas van Tol
Anton Woldhek

Music

Joris de Man

Screenplay

John McLean-Foreman

Cast

Brian Cox - Visari
Ray Winstone - Orlock
Malcolm McDowell - Stahl
James Remar - Narville
Andrew Bowen - Sev
Charles Everett - Rico
La'Myia Good - Jammer
Mac Brandt - Kowalski
Mark Engelhardt - Hooper
Rob Brownstein - Bradshaw

Voice talent ISA

Steve Braun
Liam O'Brien
Lew Temple
Chris Wolfe
Grant George
Sunil Malhorta
Joshua Dov
Jason Marsden
Jason Foster
Khary Payton
Ron Robinson
Jeremy Kent Jackson
Eric Lopez



[スタッフクレジット]

Voice talent Helghast

James Barriscale
Nick Boulton
Stephen Critchlow
Chris Fairbank
Victoria Gay
Tom Goodman Hill
Rufus Jones
Nigel Lindsay
Lewis Macleod
Stephen Marcus
Alec Newman
Damien O'Hare
Stuart Organ
Richard Ridings
Tim Watson
Guy Oliver Watts

Motion capture Talent

Tony Morley
Ashley Beck
Oliver Hollis
Gordon Alexander
John Street
Ben Cooke

Quality Assurance

Michael Aigner
William van Eijk
Michel Lalmohamed
Tim Overvliet
Adriaan de Ruyter
Maxwell Voogt
Gerald Jordan
Rogier Siswawijoto
Kris Thaler
Joris Vervoort
Ruud Westendorp

Marlon Zenden
Daniel Faustino
Martin Passchier
Christian Maslak
Gael van der Schans
Stefan Wagtmans
Emil Andersson

Killzone.com
Victor Zuylen

IT Support
Oliver Kogelnig
Willy Pieper
Nino de Vries

Human Resources
Delano Lobman

Office Management
Yvonne von Berg
Fenske Griffioen-Everhartz

Special Agent
Mark Cerny

**SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT
JAPAN STUDIO**

Senior Vice President
Yasuhide Kobayashi

Vice President
YeonKyung Kim

Producer
Tadaaki Hasegawa

Associate Producer
Kei Urano
Kunihiro Chiura

Senior QA Manager
Yuichi Imai

QA Manager
Tokuou Ohnuma
Shinobu Kobayashi

QA Staff
Hayato Wada
Tatsuki Medoruma
Hiromu Yasumiba
Takeshi Nakashiraho

Global Platform JAPAN Hosting
Keiichiro Suzuki
Takeshi Hotta
Junichi Akatsuka
Ryota Akao
Tatsuo Shinozaki

Translator
Kanako Otomo

Audio Localization
Kenjiro Yagi

Audio Localization Manager
Shinpei Yamaguchi

Recording Production
AC Create., Ltd.



Voice Over Director

Ryoichi Uchikoshi(AC Create)

Recording Coordinator

Ken Kikuchi(AC Create)

Recording Studio

Tokyo TV Center

Voice Talent

Katsuyuki Konishi(Sev)

Kenta Miyake(Rico)

Naoki Bandou(Narville)

Yuko Sato(Jammer)

Toru Ohkawa(Kowalski)

Nobuaki Kanemitsu(Hooper)

Kenji Utsumi(Visari)

Yuzuru Fujimoto(Orlock)

Masaharu Sato(Stahl)

Seiko Tamura(Visari's Daughter)

Voice Talent ISA & Helghast

Shigenori Souya

Masato Funaki

Yasuhiro Mamiya

Hiroshi Shirokuma

Kouzou Douzaka

Jirou Saito

Atsushi Inaruoka

Yuichi Ishigami

Shouto Kashii

Kunihiro Kawamoto

Yukihiro Misono

Masafumi Kimura

Jin Yamanoi

Package and Software Manual Coordinators

Hironori Komiya

Yasuko Nii

Atsuyuki Sakimae

Tetsutaro Nishimoto

Kenji Suganuma(SMC)

Software Manual Writing

Hiromi Sekine

Package and Software Manual Designer

Hironori Oooka (oooka.org)

Yurie Hata (oooka.org)

**SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT
JAPAN**

Marketing Department

Kazuhiro Noya

Taku Nishijima

Hitomi Fujino

Sales Department

Yoshinori Matsumoto

Ichiro Nemoto

Yasumasa Katayose

Yuuki Aoki

Official Website

Yasuhiro Takahama

Supervisors

Hiroshi Kawano

Seigi Sasaki

Tomikazu Kirita

Junji Shoda

Hoan Kim

Special Thanks

Jonah Masaru Nagai

Niina Taniguchi

Daisuke Ishidate

Hiroshi Matsushima

Arata Naito

Hisako Kibe

Sachiko Tsuchiya

Takashi Aoki

Reiko Ishida

Rumiko Syoji

Miho Takahashi

Nanami Abe

Tatsuro Nakamura

and All ISD Staffs

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。

<http://www.jp.playstation.com/support/>

なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

※振動機能の入/切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

■ 使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、いねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像画像)が起きることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起りやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

■ Blu-rayディスクの取り出し/収納方法

Blu-rayディスクを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法

ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

KILLZONE®3

対応している映像出力方法

「KILLZONE 3」では、以下の映像出力方法に対応しています。映像出力方法の設定方法や必要な機器については、PlayStation®3 本体の取扱説明書を参照してください。

720p 480p 480i

オートセーブについて

「KILLZONE 3」をプレイするには、PlayStation®3 本体のハードディスクドライブ (HDD) に 2,775KB 以上の空き容量が必要です。「KILLZONE 3」ではゲームの進捗状況などを自動的にセーブします。セーブ中は HDD アクセスランプが点滅しますので、その間は電源を切らないでください。

トロフィー機能について

「KILLZONE 3」では、ゲームの成績および進行状況に応じて、トロフィーが獲得できます。トロフィーについて詳しくは XMB™ (クロスメディアバー) で [ネットワーク] → [オンラインマニュアル] を選ぶか、パソコンで <http://manuals.playstation.net/document/> にアクセスして、ユーザーズガイド (オンラインマニュアル) を参照してください。

※発売後のアップデートによって、ゲーム内容が追加、変更される場合があります。

CONTENTS 目次

コントローラ操作	004.
ストーリー	010.
登場人物	012.
ゲームの始め方	014.
メインメニュー	015.
キャンペーン	016.
CO-OP キャンペーン	022.
マルチプレイヤー	023.
ボットゾーン	035.
オプション	036.
サウンド出力について	038.
オンラインサービス利用規約	039.
スタッフクレジット	040.

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデート中は、次の点にご注意ください。

- ・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確認するには

XMB™ (クロスメディアバー) の [設定] → [本体設定] → [本体情報] を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア] の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか?

はい いいえ

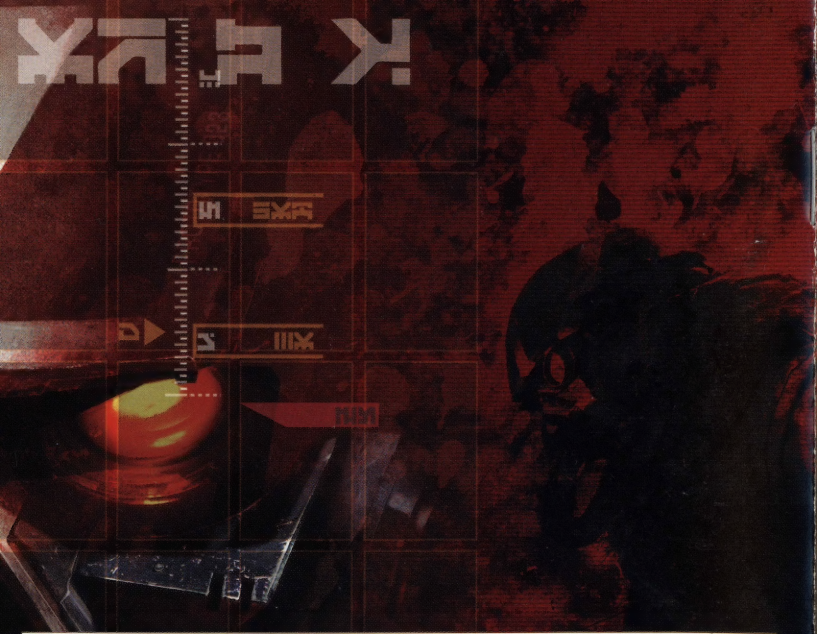
お問い合わせ
?

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444)
受付時間 10:00~18:00 URL <http://www.jp.playstation.com/support/>



※ゲーム攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。 お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いにつきましては、PlayStation®3の取扱説明書、または上記URLをご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

KILLZONE 3



「KILLZONE 3」インターネットアンケートのお知らせ

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントでは、より一層楽しんでいただけるゲームをお届けするために、ご購入いただきました皆様にインターネットによるアンケートを実施しております。ご協力いただいた方には、もれなく「オリジナル壁紙」をプレゼントさせていただきます。以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従ってお答えください。多くの皆様からのご意見をお待ちしております。



インターネットアンケートのURL

<http://www.jp.playstation.com/fb/bcjs037003.html>

※ 携帯電話、PHSからは、ご回答できません。インターネットアンケート受付期間は発売後3ヶ月間です。

お客様にご提供いただく個人情報（お問い合わせなど）のお取り扱いにつきましては、PlayStation®3に付属の「取扱説明書」、または当社のホームページ（<http://www.scej.co.jp>）をご覧ください。インフォメーションセンターにお問い合わせください。



*PlayStation®オフィシャルサイト
SCEJソフトウェア情報

<http://www.jp.playstation.com/scej/>



美しいコンテンツが盛りだくさん
SCEJモバイルサイト

<http://www.mobile-scej.jp/>

©2011 Sony Computer Entertainment Europe.
Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Guerrilla.
Havok software is ©Copyright 1999-2011 Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved.

havok

SONY



BCJS 37003

株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント